

2020年2月26日修正版

バスケットボール トップリーグ (B1・B2・B3・WJBL)

テーブルオフィシャルズ・マニュアル 2020～

愛知県バスケットボール協会T O委員会

このマニュアルは、愛知県高体連が作成したものを、トップリーグ担当者向けに改編したものです。

I. トップリーグT O担当者の心構え

テーブルオフィシャルズ(以下、T O)の重要な役割は、審判及びスタッフと協力しながら、競技規則に従ってゲームを公正かつ円滑に進行させることです。そして、その業務を通じて、プレーヤーの最高のパフォーマンスを引き出し、バスケットボール競技の面白さ・感動をファンに与える環境を提供すると共に、日本のバスケットボールの強化に貢献することが求められます。トップリーグは「多くの観客を引き付ける最も高いプロ意識を有する者が集うリーグ」であり、選手、コーチ、チーム、オフィシャルズ、そして観客が一体となって作り上げる一大興行です。トップリーグT O担当としての誇りと自覚を持ち、平素の努力・研鑽を怠ることなく心身共に最高の状態で試合に臨み、すばらしい試合を築きあげましょう。

II. 注意事項

1. 行動規範

- ・観客・選手及びチーム関係者との不必要な接触を避ける。
- ・試合操作等の反社会的な行為を目的とした人物・団体からの接触、勧誘に注意を払う。
- ・T O割当を含む、業務上知り得た情報を部外者に口外しない。
- ・SNS・ブログ等の媒体を通じて選手・コーチ・チーム・観客・リーグに対するコメントや写真を掲載しない。
- ・観客等バスケットに関わる人達に常に注目されているという意識を持ち、言動に気を付ける。

2. 当日の服装等

- ・短パン、Gパン、スカート、サンダルなどは避け、品のある装いを心掛ける。
- (香水や、男性は無精ひげ、女性は過度な化粧、等にも気を付けること)

3. 会場への移動

- ・会場への移動は可能な限り公共交通機関を利用する。時刻表等を事前にチェックし、集合時間に遅れることが無いようにする。
- ・移動の際も周りから見られているという意識を持ち、行動に気を付ける。

※2020-21シーズンにおいては、感染症対策の観点から自家用車での移動が認められている。

その際は、交通渋滞等を予測して時間に余裕を持って移動し、事故や駐車時のマナー等に十分気を付けること。

Ⅲ.業務の流れ

試合開始 90 分以上前	<ul style="list-style-type: none"> ・会場入り。到着したら受付で「TOで来た」旨を伝え、TO控室に入る。 ・クルー同士で簡単な自己紹介および打ち合わせ（会場やチームの情報、ゲームステータスの共有）を行っておく。
試合開始 90 分前	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームクロックを 90：00 にセットし、試合開始予定時刻に合わせてスタートさせる。 ・TO機材の操作方法を確認する。特殊な操作や協力が必要な場合はクルーで共有する。
試合開始 70 分前	<ul style="list-style-type: none"> ・コート・インスペクションがあるため、TO席に着座しておく。審判がコートに来たら、指示に従ってホーン音量の確認等を行う。 ・コート・インスペクションが終わったら、ゲームクロックを試合開始時刻に合わせ、下記の審判との打合せに向かう。 (ゲームクロックの設定は 117 の時報、または運営が用意した時計に合わせ、正確に行う)
試合開始 60 分前	<ul style="list-style-type: none"> ・審判控室にて担当審判と打合せをする。自己紹介を終えたら、機材の特徴等で共有しておくべき情報があれば伝える。
試合開始 15 分以上前	<ul style="list-style-type: none"> ・TO席にて試合開始の準備をしておく。 (審判がコートに来る前に着座しておく)
試合開始	<ul style="list-style-type: none"> ・クルーで協力してゲームを運営する。
ハーフタイム	<ul style="list-style-type: none"> ・前半の出来事を振り返り、修正点等をクルーで簡潔に共有する。 ・TO席を離れる場合、最低でも試合再開 5 分以上前にはTO席に着座しておく。
試合終了後	<ul style="list-style-type: none"> ・スコアシートにTO全員のサインを終えたら、スコアラースは審判控室に行き、スコアシートにサインをしてもらおうと共に、試合の反省コメントをもらう。 (・WJBL の場合、各チームのスタッツとスコアの確認業務を行う。) ・クルーでその日の業務について振り返りを行う。「その日起きた問題」と「他のTOメンバーにも共有しておいた方が良いこと」をまとめ、代表者 1 名が Google Form に入力する。

※コロナ対策として

- ・手洗い、うがいの実施

→会場到着時、TO 席着席前、ハーフタイム、試合終了後、

スコアラースは審判サイン前、その他クルーは控室に戻る前

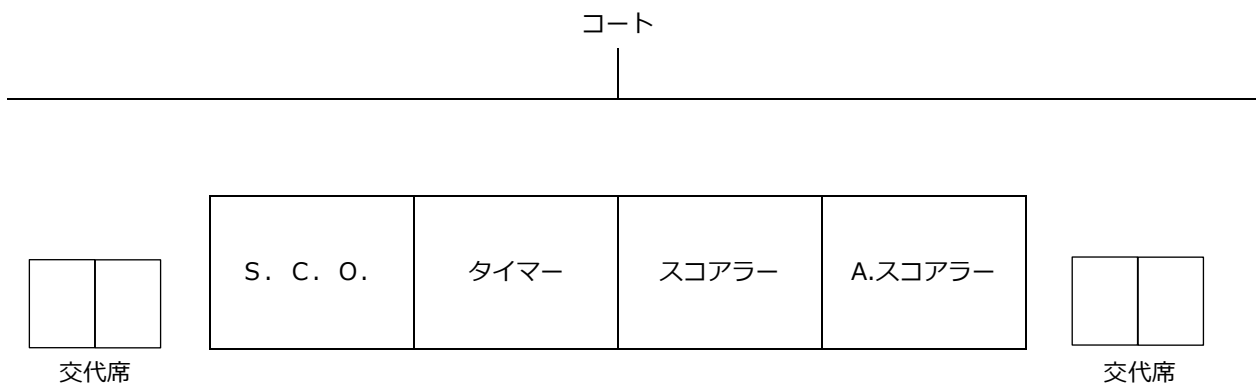
- ・ハーフタイムにボールの消毒

Ⅳ. テーブルオフィシャルズそれぞれの主な任務と配置

T Oは下記の4 人で行う。

アシスタント スコアラー (A. スコアラー)	<ul style="list-style-type: none"> ・スコアラーへの協力。 ・プレーヤーファウルの回数、各クォーターのチームファウルの回数の表示。 ・スコアボードの機器操作 ＊会場・機器の都合によってはタイマーが行う場合も有。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・スコアシートの記入。 ・タイムアウト・交代の審判への合図（ブザー）・連絡。 ・ポゼッションアローの表示。 ・プレーヤーの5回のファウルの他、2回のテクニカルファウルなどによる失格・退場の審判への合図（ブザー）・連絡。 ・前後半やオーバータイムで取れる最後のタイムアウトであることや、タイムアウトが残っていないことを審判に知らせる。
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームクロックの操作。 ・各クォーター開始前、終了時の合図（ブザーを鳴らす）。 ・ゲームクロックを止める・動かし始めるときの合図（手を挙げる・握って下ろす）。 ・タイムアウトの時間の計測。 ・ショットクロックオペレーターへの協力。 <p>（会場・機器によってはスコアボード等の操作も有）</p> <p>* 2020 ルール変更により、交代の審判への合図はタイマーの役割となったが、国内ゲームにおいては従来通りスコアラーが担当することとする</p>
ショットクロック オペレーター (S.C.O.)	<ul style="list-style-type: none"> ・ショットクロックの操作。 ・タイマー、スコアラーへの協力。

※スコアラーステーブルの配置は下図の通りとするが、機器の配置や構造により異なる場合有り。



※コミッショナーの席をスコアラーとタイマーの間に設けることがある。

V. スコアラーの任務（８頁「スコアシート記入例」参照）**1. 全般的注意事項**

- ・審判との連携を密にとる。「確認の合図（片手の親指を立てる）」で返事、アイコンタクト。
- ・記録を正確に記入するため、得点やファウルをした選手について、A.スコアラーの協力を得る。
- ・スコアシートの記入が終わり次第、少しでも早くコートに目を向ける。
- ・スコアボードの得点とランニングスコアを常に照合する。
- ・交代した選手を確認してスコアシートへの記入を確実にこなす。
- ・認められたタイムアウトの記録をスコアシートに記入する。

2. ゲーム開始前

試合開始 40 分以上前	<ul style="list-style-type: none"> ・大会情報・選手名等の記入。 (Bリーグでは印刷で対応するため不要)
試合開始 10 分前まで	<ul style="list-style-type: none"> ・最初の 5 人のプレーヤーの PI-in 欄に、各チームのヘッドコーチが、「×」を黒で記入しサイン。(チーム A、チーム B の順) (Bリーグではスコアラーがスタートを記入) ・キャプテンの氏名の後ろに(CAP)の記入を確認。キャプテンがスタートではない場合、コート上のキャプテンを確認する。 ・B3、WJBL ではアシスタントコーチを確認する。 ・氏名の記入がない枠は、氏名・番号・出場欄に横線を引き、ファウル記入欄には最下段の右角まで斜線を引く。ただし 1 行の場合は、ファウル記入欄まで行の中央に横線を引く。
試合開始直前	<ul style="list-style-type: none"> ・最初の 5 人のプレーヤーの確認。 ・5 人の番号を赤色の○で囲み、「確認の合図」。 (番号が異なる場合は審判に知らせる)

3. ゲーム開始後**(1) オルタネイティングポゼッションアローの表示**

次のオルタネイティングポゼッションルールによるスローインの向きを表示する

ゲーム開始時のジャンプボール後	<p>一方のチームがボールをコントロールした。</p> <p>(どちらのチームもコントロールせずに OOB になった時は、スローインが終わった後に表示する)</p>
オルタネイティングポゼッションルールによるスローイン	<p>①コート内のプレーヤーに触れた。</p> <p>②スローインするチームのバイオレーション。</p> <p>③スローインしたボールが直接ゴールに挟まった・載った。</p>

次のときは向きを変えない。

オルタネイティングポゼッションルールによるスローイン	<p>①コート内のプレーヤーに触れる前にファウルがあった。</p> <p>②インターバル中にファウルがあった。</p>
----------------------------	---

※このときのスローインはファウルの罰則であり、オルタネイティングポゼッションルールによるものではない

(2) スコアシートの記入(8頁「スコアシート記入例」参照)

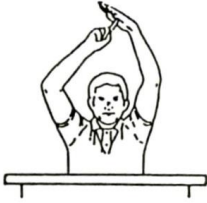

得点やファウル、プレーヤーの交代など、試合中のできごとを正確に記録。

得点	<p>審判のシグナルを確認して正確に記録する(特に2点と3点の区別)。</p> <p>* シュートをうつたびに、番号と2点 or 3点を声に出してASと共有する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「白○番・2点、28対33(スコアシートの得点)」などと全員に聞こえるように言う。 A.スコアラーも同時に確認し、「28対33(電光掲示の得点)」と復唱。</p> </div> <p>(審判の合図については「Ⅶ. 審判の合図」を参照。)</p> <p>※チームA・Bの記入欄を間違えないよう、付せん等を活用すると良い。</p>
ファウル	<p>種類(P・U・T・D)とプレーヤーの番号を審判の伝達を確認し正確に記録。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「白○番・2回、チーム4回、2ショット」などと全員に聞こえるように言う。 A・スコアラーも同時に確認し、復唱。</p> </div> <p>確認したら「確認のシグナル」で審判へ返事。</p> <p>フリースローの有無や本数も忘れず記録する(P・U・T等の横に、1・2・3等)。</p> <p>チームファウル数を確認し各Qのチームファウル記入欄に「×」を記入。</p> <p>* 番号などが確認できない場合は、審判に知らせ再度確認を求めてよい。</p> <p>* 特にテクニカル・アンスポーツマンライク・ディスクォリファイングの区別は審判のシグナルによって確認すること。</p> <p>(審判の合図については「Ⅸ. 審判のシグナル」を参照。)</p> <p>* コーチに記録されるファウルはチームファウルには数えない。</p>
ピリオドの区切り	<p>①最後の得点を○で囲む。</p> <p>②最後の得点とプレーヤーの番号の下にそのクォーターの色で太い線を書く。</p> <p>③チームファウル記入欄の未記入欄に二重線を書く。</p> <p>④第2Q終了時にファウルの欄の前半のファウルを、ゲーム終了時に後半のファウルを、黒または青色の太い線で囲む。</p>

(3) 5ファウル、失格・退場になるプレーヤー・コーチ等を審判にブザーを鳴らして知らせる

プレーヤー	<p>①ファウル(P、P+T、P+U)計5回</p> <p>②テクニカルファウル(T)2回</p> <p>③アンスポーツマンライクファウル(U)2回</p> <p>④テクニカルファウル・アンスポーツマンライクファウル(T+U)計2回</p>
ヘッドコーチ	<p>①ヘッドコーチ自身のテクニカルファウル(C+C)2回</p> <p>②ベンチも含めたテクニカルファウル(C+B)計3回、または(B)3回</p>

(４) タイムアウト、交代のシグナル（ブザーを鳴らして）

	タイムアウト	交代
請求	ヘッドコーチ、Ａ．コーチ（はっきり伝える）	プレーヤー自身のみ（用意してＴＯ席に来る）
合図	<p>頭上で片方の手のひらに人差し指を立ててＴ型を示す。（座ったままでよい）</p>  <p>両手で（片手は指で）Ｔ型を示す</p>	<p>胸の前で両腕を交差。（座ったままでよい）</p>  <p>胸の前で両腕を交差させる</p>
時機	<ul style="list-style-type: none"> ・ 審判が笛を鳴らし手を上げてゲームクロックを止めた（バイオレーションのシグナルやファウル等の伝達を終えた後）。 ・ 最後のフリースローが成功した（スローインのボールをプレーヤーが持つ前）。 ・ 最後のフリースロー後、スローインや別のフリースローが続く場合、それが行われる前。 ・ 相手チームにタイムアウトや交代が認められた。 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手のフィールドゴールが認められた。（得点されたチームのみ） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 第４Ｑ、ＯＴの残り２分で相手のフィールドゴールが認められた。（得点されたチームのみ）
注意	<p>※下記の場合は、次に認められる時機を待つ。（「次です」とコーチや選手に伝える）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スローイン、フリースローのボールが審判からプレーヤーに手渡された。 ・ ボールがバスケットを通過した後、エンドラインでプレーヤーがボールを持った。 	
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「〇〇〇したら」などと条件付きの請求は認められない。したがって請求があった場合はブザーで審判に知らせなければならない。ただし審判に知らせる前に、はっきりと取り消しの申し出があれば、取り消すことができる。 ・ 両チームから請求がある場合は、先に請求したチームのタイムアウトとする。ただしフィールドゴールが認められた後の場合、得点されたチームのタイムアウトとする。 ・ 前半２回、後半３回、各ＯＴ１回までしか受け付けてはならない。ただし第４Ｑ残り２分は２回までしか受け付けてはならない。 ・ 前半、後半、ＯＴにそれぞれに認められる最後のタイムアウトのときは、それを審判に知らせる（ブザーは鳴らさない）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ２人以上の交代が同時に行われる場合は１回のブザーでよいが、時間差がある場合はその都度ブザーを鳴らして知らせる。 ・ タイムアウトやインターバルの間の交代は、ブザーを鳴らさない。（PI-in への×の記入を忘れない） ・ ５回のパーソナルファウル、２回のアンスポーツマンライクファウル、２回のテクニカルファウル、テクニカル＋アンスポーツマンライクファウルが記録された選手の交代の請求を認めてはならない。 ・ タイムアウトが認められた時に交代要員がいた場合は、タイムアウトのジェスチャーの後、交代のジェスチャーも行う。（タイムアウト中にテクニカルファウルが起きた時に重要になる）
	<ul style="list-style-type: none"> ・ タイムアウト・交代は、審判に知らせる前であれば取り消すことができる。 	

※ **オフィシャル・タイムアウト**について（スコアシートには記入しない）

- ・ 第２、４Ｑ、ゲームクロックが５：００以下（５：００含む）を示し、ボールが最初にデッドになった時にブザーを鳴らす。
- ・ 両手を握り、腕を左右に伸ばして、オフィシャル・タイムアウトの合図をする。
- ・ ストップウォッチで９０秒を計測する（８０秒、９０秒でブザーを鳴らす）。

4. ゲーム終了時

- (1) 表示とスコアシートに相違がないか確認する。
- (2) 次の点に注意して、スコアシートの最終手続きをする。

①	試合終了時刻を記入する。
②	ランニングスコアの最終合計得点を○で囲み、最後の得点と得点したプレーヤーの番号の下に二本線を引く
③	②以下の欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
④	<p>右下の欄にクォーターごとの得点と最終スコアを記入。※第1・3は赤、第2・4、OTは黒。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オーバータイムの欄を使用しなかった場合は「/」を記入する。 ・オーバータイムが2回以上行われた場合、全オーバータイムの合計点を1行に合計して記入。 ・上のランニングスコアと照合して正確に算出して書くよう注意する。
⑤	使用しなかったタイムアウトの記入欄に、二本の線を引く。
⑥	使用しなかったチームファウルの記入欄に、二本の線を引く。※第1・3は赤、第2・4、OTは黒。
⑦	<p>第3クォーター以降のファウルを太い線で囲む。</p> <p>使用しなかったファウルの記入欄に、一本の線を引く。</p> <p>* 氏名が記入された選手、ヘッドコーチ、A. コーチの行だけに線を引く。</p>
⑧	氏名の記入がない枠は、氏名・番号・出場欄に横線、ファウル記入欄には最下段の右角まで斜線（ただし1行の場合はファウル記入欄まで横線）が引かれていることを確認。
⑨	すべての記入を確認し、各TOクルーがサイン。
⑩	スコアシートを審判に点検してもらい、審判がサイン。

5. その他注意事項

- ①タイムアウトは、タイムアウトが認められたときの各クォーターの経過時間（分）を、それぞれのクォーター記入時の色（赤・黒または青）で数字で記入する。

(例) 残り3分12秒のとき→「7」、残り0分45秒→「10」

- ②ゲーム中にブザーを鳴らして審判に知らせることができるのは、ゲームクロックが止められている時だけである。
- ③ゲーム開始後、プレーヤー・交代要員の氏名・番号等の申し出等についての違反を見つけた場合には、次にゲームクロックが止められたとき、ただちにブザーを鳴らして審判に知らせる。
- ④ゲーム中、スコアボードの表示とスコアシートのランニングスコアを常に照合する。
 - ・スコアシートが正しければ、ただちにスコアボードの得点を訂正させる。
 - ・スコアシートに不審な点がある、一方または両方のチームから得点やファウル、タイムアウトの数などについて疑義の申し出があったときは、次にゲームクロックが止められたとき、ただちにブザーを鳴らして審判に知らせる。
- ⑤テクニカルファウルは、誰に記録されるものなのかを審判の伝達で確認した上で正確に記入する。テクニカルファウルの罰則はフリースロー1本。
 - ・プレーヤー自身の行為に対するテクニカルファウルは「T₁」。
 - ・ヘッドコーチ自身の行為に対するテクニカルファウルは「C₁」。
 - ・上記以外の理由でヘッドコーチに記録されるテクニカルファウルは「B₁」（または「B₂」）。
- ⑥その他失格・退場を伴うファウルの記載については「2020バスケットボール競技規則」参照。

スコアシート記入例2020～

2020年9月 愛知県バスケットボール協会TO委員会

チームA: 尾張クラブ
Team A

チームB: BBC AICHI
Team B

大会名: BASKETBALL CHAMPIONSHIP 日付: 2020年9月 会場: 愛知県体育館

クルーチーフ: 天白 太郎
Crew Chief

1st アンパイヤ: 瑞穂 花子
Umpire 1

2nd アンパイヤ: 名東 次郎
Umpire 2

試合開始時間: 18:00

試合終了時刻: 15:45

スコア: 第1クォーター Quarter 1 A 17 B 20

最終スコア Final Score A 75 B 83

勝者チーム Name of winning team: BBC AICHI

試合終了時刻 Game ended at (hh:mm): 15:45

スコアシートの記入・確認が完了したら、審判員にサインをもらう。

タイムアウト: 前 10 後 7 8 2 OT

クォーター Quarter ① ② ③ ④

チームファウル Team Fouls

選手氏名 Player No. Licence No. 選手氏名 Player No. Licence No.

ヘッドコーチに、最初に出場する選手の Player-in欄に黒または青色で×とチームキャプテン (CAP) の記入、確認のサインをしてもらう。

ゲーム開始時に間違いがなければ赤色○で囲む。

途中から出場する選手に×を記入。(初めて出場するクォーターの色で)

タイムアウトは、その時のクォーターの経過時間を記入(そのクォーターの色で)。取らなかった分の枠は二本線で消す。後半第4Q残り2分まで、タイムアウトを取らなかった場合、後半の最初の枠は二本の線で消す。

チーム・ファウルはクォーターごとに数字を×で消す。4回未満の場合は、枠を二重線で消す。ヘッドコーチに記録されるファウルはチームファウルに数えない。

ヘッドコーチ、ベンチのファウル
ヘッドコーチ自身の行為に対するテクニカルファウル C₁。
ヘッドコーチ自身以外のテクニカルファウル B₁(B₂)。

各Q最後の得点に○、太い横線で区切りをつける。

第4Q、OTの最後の得点に○、二本の横線を引く。下の空欄は斜線\を引く。

各Qの得点を記入。OTが二回以上続く場合は、OTの合計得点を記入。※各Qの色で記入。

スコアシート記入例2020～

Ⅵ. アシスタントスコアラーの任務

１. ゲーム開始前

- (１) 表示装置（スコアボード等）と操作盤の動作確認。
- (２) スコアラーと、ゲーム中の得点やファウルの記録に関する情報の伝達方法を確認。

２. ゲーム開始後

- (１) チームファウルとプレーヤーファウルのそれぞれの回数を表示器具を使って表示する。

＊必ず審判のレポートを声に出して確認してから表示する。

プレーヤーファウル	プレーヤー・審判・ベンチ・観客にはっきりと見えるよう５秒程度表示し続ける。 手表示の場合は、表示器具を持った手と肘をまっすぐに伸ばし静止する。 ※両ベンチに見える角度 → 前後の観客に見える角度 → 両ベンチに見える角度、各３秒程度)
チームファウル ＊プレーヤーファウルはチームファウルに数える。 ＊ヘッドコーチに記録されるファウルはチームファウルに数えない。	点滅式電光掲示でプレーヤーファウルを表示する場合は５秒程度表示し続けた後、チームファウルを表示。 各ピリオド４回以降のチームファウルは次のように表示。 ４回目 「４」を表示。 スローイン・フリースローのボールがプレーヤーに渡されたら赤い標識を表示し、それ以降表示を継続。 ５回目以降 「５」を表示し、それ以降表示を継続。 ピリオド終了 表示を消す

- (２) スコアラーへの協力

- ①ファウルをしたプレーヤーの番号と回数、各ピリオドのチームファウルの回数

スコアラー：「白○番・２回、チーム４回」。

A.スコアラー：「白○番・２回、チーム４回」、「ＯＫ」。

- ②得点をしたプレーヤーの番号、２点・３点ショットの区分

スコアラー：「白○番・２点、２８対３３」。

A.スコアラー：「白○番・２点、２８対３３」、「ＯＫ」。

- ③近い側のベンチからタイムアウトや交代の請求に留意し、スコアラーまたはタイマーに知らせる。

「青、タイムアウト／交代」。

「青、５番イン」。

※得点された直後のタイムアウト請求については、スコアラーとA. スコアラーの協力が必要不可欠である。

その際、**スコアラーがベンチの動向を確認し、A. スコアラーが得点した選手の番号等を確認する**と間違いが少なくなる。得点されたチームの選手がスローインのためにボールを持った時点でA. スコアラーが「ライブ」と声をかけ、それを合図にスコアラーはコートに目を戻すようにすると良い。

(3) スコアボード等操作 (機器によりタイマーが行う場合有り)

スコアの表示	<ul style="list-style-type: none"> ・得点が認められる度に、スコアラーと「〇〇対××」と声で確認し、即時に正確な得点を表示する。 (常に攻めているチームの得点加算ボタンに指を置いておく。得点が入ったらすぐに加算して、スコアラーと声を出して照合する。)
チームファウル・ペナルティーの表示	<ul style="list-style-type: none"> ・審判のファウル・コールの後、速やかに表示する。 各クォーター 4 回目以降は下記 (※ 1) 参照
タイムアウトの表示	<ul style="list-style-type: none"> ・タイムアウトが認められる度に、タイムアウトの数をスコアラーと毎回声で確認する。(特に後半の表示は下記 (※ 2) のように注意が必要。)
スコアラーへの協力	<ul style="list-style-type: none"> ・得点をしたプレーヤーの番号、2 点・3 点ショットの区分を確認。 ・スコアラーと両チームの合計得点を随時確認する。「〇〇対△△」

※ 1 チームファウル・ペナルティーの表示

4 回目	「4」の表示。審判がプレーヤーにボールを渡した時、赤い標識を表示。
5 回目	「5」の表示 + 赤い標識。
6 回目以降	「5」の表示 + 赤い標識。
各 Q 終了後	表示を消す。

※オーバータイムは、チームファウルの数を第 4 Q から継続して数える。

※ 2 後半のタイムアウトの表示法

●点灯 ○無点灯

(1) 第 4 クォーターの最後の 2:00 以降で後半 1 回目のタイムアウトが認められた場合

	2:01 まで 0 回	2:00 以降 1 回目が認められた
ランプ 3 個表示式	○ ○ ○	● ● ○
ランプ 2 個表示式	○ ○	● ○
数字 加算式	0	2
数字 減算式	3	1

(2) 第 4 クォーターの最後の 2:00 以降で後半 2 回目のタイムアウトが認められた場合

	2:01 まで 1 回	2:00 以降 2 回目が認められた
ランプ 3 個表示式	● ○ ○	● ● ○
ランプ 2 個表示式	○ ○	● ○
数字 加算式	1	2
数字 減算式	2	1

*** 第 4 クォーターの最後の 2:00 で後半にタイムアウトが 1 回も認められていないチームは、ゲームクロックが 2:00 となると同時に 1 回分加算/減算する (2 個表示式を除く)。**

VII. タイマーの任務

1. ゲーム開始前

90：00 以上前	表示装置と操作盤、ストップウォッチ（タイムアウト計測用）の動作確認
90:00 前	ゲーム開始予定時刻までの時間の計測を開始。 （コートインスペクションの際は一度計測を止め、終了後にもう一度ゲーム開始予定時刻に合わせて計測を再開する。その際、117 の時報または運営が用意した時計に合わせて、正確に設定する。）
3:00 前	合図（ブザー） ※オープニングパフォーマンスが行われる時は鳴らさない。
1:30 前	合図（ブザー） ※オープニングパフォーマンスが行われる時は鳴らさない。
開始時	10:00、第1 Q(前半)の表示をセット、手を挙げる（肘と指を伸ばし真っ直ぐ）。
ジャンプボール	ボールがプレーヤーにタップされた瞬間、計測開始。 手を握って下ろす。

2. ゲーム開始後

（1）ゲームクロック等の操作

①クロックを止める同時に手を挙げてシグナルを出す。	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中ボールがライブで審判が笛を吹いたとき。 ・タイムアウトを請求したチームの相手のチームのフィールドゴールが成功したとき。 ・第4 Q、O Tの最後の2 分間（2:00 含む）でフィールドゴールが成功したとき。
②計測を再開同時に挙げた手を握って下ろす。	<ul style="list-style-type: none"> ・スローイン → コート内のプレーヤーにボールが触れたとき ・最後のフリースロー成功 → 「スローイン」と同じ ・最後のフリースロー失敗 → リングに当たったボールがコート内のプレーヤーに触れたとき
③インターバル計測	<ul style="list-style-type: none"> ・第2 Q、第4 Q、O Tの前は2 分。 ・第3 Qの前（ハーフタイム）は20 分（または15 分）。
④ピリオド開始前の合図（ブザー）	<ul style="list-style-type: none"> ・第2 Q、第4 Q、O Tの前は、30 秒前と開始時。 ・第3 Qの前は、3 分前、1 分30 秒前と開始時。

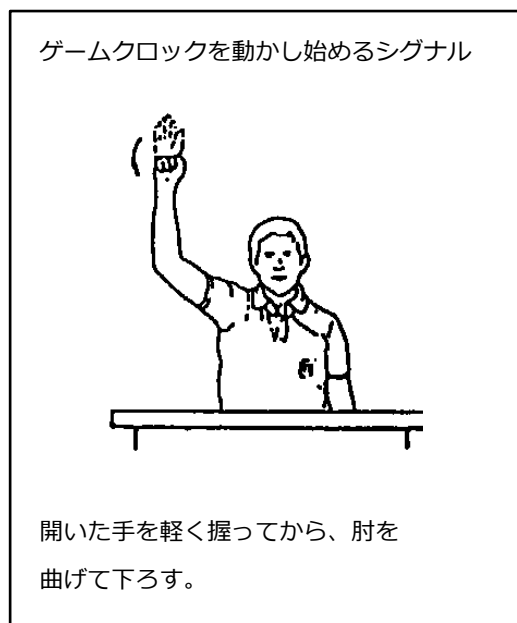
（2）タイムアウトの計測（専用のストップウォッチを使用）

- ・50 秒と60 秒とで計2 回ブザーを鳴らす。
- ・タイムアウトが終了したら、ゲーム時間の計測準備をし、テーブルオフィシャル全員の準備ができていること、コート上に各チーム5 人ずつプレーヤーがいることを確認できたら、手を挙げてシグナルを出す。

(3) S.C.O.への協力

- ・ゲームクロックのスタート・ストップのタイミングを声に出して確認する。
→ゲームクロックがスタートするタイミングは、一部の場合を除き、ショットクロックのスタートと一致するはずである。(ジャンプボールの後と、フリースローが外れた場合を除く)
- ・審判の笛が鳴った後、残り時間を声に出して確認する。
(ショットクロックがクラッシュした際に、ゲームクロックの経過時間を利用して、適切な秒数に戻せる場合があるため →マジックタイム)
- ・リバウンドのボールをコントロールしたチームがどちらかを見て、24 秒か 14 秒かを一緒に確認する。
- ・各クォーター残り 30 秒、24 秒、14 秒を S.C.O.に伝える。

3. タイマーのシグナル



* 会場内のどの位置の審判、プレーヤー、ベンチ、観客から見ても瞬時に分かるよう、大きくはっきりとシグナルを出す。

4. その他の注意事項

- ・ゲームクロックを誤って動かしてしまった場合には、必ず審判を呼んで正しい秒数に戻すこと。

VIII. ショットクロックオペレーターの任務

1. ゲーム開始前

表示装置、操作盤の動作確認。

2. ゲーム開始後

(1) 主な操作方法と時機 (*第4 Q、O Tの残り 24 秒以降は (3) 参照)

24 を表示	各 Q、O T の開始時。
計り始める	①ジャンプボール後、プレーヤーがボールをコントロールした。 ②リングに触れたボールを、プレーヤーがコントロールした。 ③スローインのボールが、コート内のプレーヤーに触れた。
止める リセットしない!	審判が笛を鳴らしてゲームクロックを止めたとき。 * バイオレーション、ファウル、ジャンプボール・シチュエーションなど全て。 審判のシグナルをしっかり確認してから、次の操作をする。
リセットする ①・②は下記 「リセット→非表示」参照	①ボールがリングに触れる (挟まった、載った場合も含む)。 ②ボールが正當にバスケットに入る。 ③相手チームにスローインが与えられる。 ④相手チームのプレーヤーが新たにボールをコントロールする。 * 相手チームのプレーヤーがボールを両手または片手で持つ、ドリブルをする、パスをするなどが明らかになってからリセットする (それまでは計測を続ける)。 カットやブロックショット、ルーズボール等でボールを片手ではじくなどボールに触れるだけでは新たな「コントロール」は成立しない。 (コート内に投げ入れる行為は、片手であっても一旦コントロールしたことになる。)
リセット ↓ 非表示 リセットボタンを押したままにする。	①ボールがリングに触れてから、いずれかのプレーヤーがボールをコントロールするまで。 ②ボールがバスケットに入ってから、スローインのボールがコート内のプレーヤーに触れるまで。 ③パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクオリフェアイングファウルによるフリースローが宣せられてから、フリースローが終わるまで。 ④Def 側のファウル、テクニカルファウル、バイオレーション (ボールを蹴る、拳で叩く) 等で、引き続き同じチームにバックコートからのスローインが宣せられてから、スローインのボールがコート内のプレーヤーに触れるまで。 ⑤バイオレーションや Off 側のファウル、ジャンプボール・シチュエーションで、相手チームにバックコートからのスローインが宣せられてから、スローインのボールがコート内のプレーヤーに触れるまで。
14 を表示	①残り 14 秒以下で、Def 側のファウル、テクニカルファウル、キックボール等のバイオレーションの後、フロントコートからのスローインのボールがコート内のプレーヤーに触れるまで。 ②ボールがリングに触れた後、どちらのチームもボールをコントロールしないうちにファウルやバイオレーション等により、引き続き同じチームにスローインが与えられたとき。 ③相手チームに新たにフロントコートからのスローインが与えられたとき。
継続秒数表示	①アウトオブバウンズによるスローインのボールがコート内のプレーヤーに触れるまで。 ②残り 15 秒以上で、フロントコートでの Def 側のファウル、キックボール等のバイオレーションの後、スローインのボールがコート内のプレーヤーに触れるまで。 ③ジャンプボールシチュエーションの後、引き続き同じチームにスローインが与えられたとき。 ④O f f 側のテクニカルファウルが宣せられたとき。
合図を鳴らす	①ショットクロックが「0」になるまでボールがバスケットに入らない。 ②「0」になるまでショットされず、かつ「リセットする」①～③のいずれも成立しなかった場合。 ただし、ショットされたボールが手から放れた後に 24 秒のブザーが鳴った場合、上記のいずれかが成立した時点でリセットし、24 秒/14 秒を計り始める。

(2) 事象ごとの計測再開 (表示) 方法

- ・スローインは、コート内のプレーヤーにボールが触れたとき。
- ・ボールがリングに触れた後は、コート内のプレーヤーがボールをコントロールしたとき。

措置	事象		再開 (表示)
止める	アウトオブバウンズによる Off 側のスローイン。		継続
	ジャンプボールシチュエーションによる Off 側のスローイン ※ボールがバスケットに挟まった、載った場合を除く。		継続
	Def 側のファウル・テクニカルファウル・キックボール等のバイオレーション、 Def 側の原因による中断、どちらのチームにも関係ない理由による中断の後、 引き続き Off 側のバックコートからのスローイン。		非表示 24 秒
	Def 側のパーソナルファウル・テクニカルファウル・キックボール等のバイオレーション、Def 側の原因による中断、どちらのチームにも関係ない理由による中断の後、 引き続き Off 側のフロントコートからのスローイン。	残り 14 秒以上	継続
		残り 14 秒未満	14 秒
	ジャンプボールシチュエーション (※ボールがバスケットに挟まった、載った場合を除く)、 ダブルファウル、Off 側のテクニカルファウル (それに伴うフリースロー中)、Off 側の原因による中断 の後、引き続き Off 側のスローイン。		継続
	Off 側のファウル・バイオレーション、ジャンプボールシチュエーション (※) による、相手チームのスローイン	バックコートからのスローイン	非表示 24 秒
		フロントコートからのスローイン	14 秒
	アンスポーツマンライクファウル・ディスクォリファイングファウルによるフリースローの後 または 4 Q・O T 残り 2 : 0 0 以降のタイムアウトで、スローインラインからのスローインが指定された フリースロー中		14 秒
	* Off 側のテクニカルファウル、または Def 側のテクニカルファウルで残り 14 秒以上フロントコートか ら再開の場合、ショットクロックは継続になるので表示したままで良い。 * パーソナルファウルによるフリースロー後の再開については下記の通り		非表示
リセット	ボールがバスケットに入り、得点が認められた		24 秒
	ボールが相手チームのリングに触れた	Def 側がコントロールした	24 秒
		Off 側がコントロールした	14 秒
	ボールが相手チームのリングに触れた (挟まった・載った) 直後、 ジャンプボールシチュエーションになった	Def 側のスローイン	24 秒
		Off 側のスローイン	14 秒
	ボールが相手チームのリングに触れた直後、バイオレーションやフ ァウルが宣せられた	Def 側のスローイン	24 秒
		Off 側のスローイン	14 秒
	相手チームが新たにボールをコントロールした		24 秒

* その他審判がリセットのシグナルを示したときにはリセットし、24 秒/14 秒から計り始める。

(3) 各ピリオドの終了間際、ゲームクロックが残り 24 秒未満になったときは次のように表示。

残り 24 秒未満	攻守が変わったとき	24 秒表示で止める
	ショット後 Off 側がボールをコントロールしたとき	14 秒から計り始める
残り 14 秒未満	攻守が変わったとき	24 秒表示で止める
	ショット後 Off 側がボールをコントロールしたとき	14 秒表示で止める
	審判が笛を鳴らし、ゲームクロックを止めたとき	非表示にする
	第 4 Q、O T でショットが成功したとき	

(4) スコアラー・タイマーへの協力

近い側のベンチからのタイムアウトや交代の請求に留意し、スコアラーまたはタイマーに知らせる。

※あくまでも協力であり、**ショットクロックの確認・操作が最優先**である。

3. 注意事項のまとめ

①審判が笛を鳴らしたら、ショットクロックを直ちに止める。

- ・止めるだけで、リセットしない。
- ・スローイン、フリースローなど審判のシグナルをしっかり確認してから、次の操作をする。
- ・止めた時の表示がたまたま 14 秒であっても、新たに 14 秒から再開される場合は必ず 14 秒リセットをする。

②ボールがリングに触れたら、直ちにリセットする。

- ・リセットしても慌てて計り始めない。
- ・押したまま非表示を続け、計り始めるタイミングまでプレーの行方を落ち着いて見極める。
- ・ボールがリングに挟まった、載った場合もリングに触れたものとしてリセットする。

③ボールがリングに触れたかどうかを見極める。

- ・バックボードやネットに触れただけなのかをしっかりと見極め、リセットする場合は「リング」と声に出して確認する。(審判のシグナルがあればリセットする。分からないときは継続にする。)

④ボールがコントロールされたかどうかをしっかりと判断する。

- ・カット、リバウンド争い、ルーズボール争いなどで慌ててリセットしない。相手チームのプレーヤーがボールを両手または片手でしっかりつかんでプレーを始める、ドリブルをする、パスをする、などが明らかになってからリセットする(それまでは計測/非表示を続ける)。

※コート内に投げ入れる行為は、片手であっても一旦コントロールしたことになる。

- ・ボールのコントロールが変わったことが明らかになるまでは、継続して計り続ける。

⑤ 24 秒終了間際のショットに注意する。ショットされたボールが手から放れた後に 24 秒のブザーが鳴った場合は次のようにする。

- ・ボールがリングに触れる、相手がコントロールするまではリセットしない。
- ・ボールがリングに触れた場合は、リセットする。
- ・ボールがバスケットに入った場合は、リセットしスローインが終わるまで非表示にする。
- ・ボールがリングにも床にも触れる前に相手チームがコントロールしてゲームが継続する場合は、リセットして 24 秒を計り始める(審判が笛を鳴らさない限りゲームはそのまま継続する)。

⑥ アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングファウルが宣せられた時は、24 秒はリセットされる。フリースロー中は非表示とし、罰則のフリースローの後スローインラインからのスローインで再開される際に 14 秒を表示する。

IX. 審判の合図

確認の合図



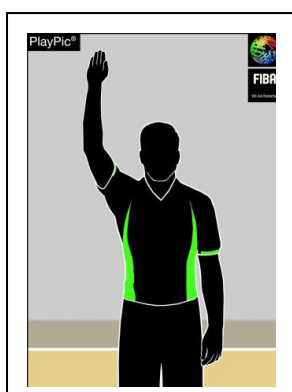
ショットクロック・リセット



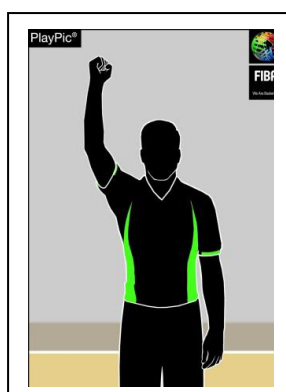
24 秒バイオレーション



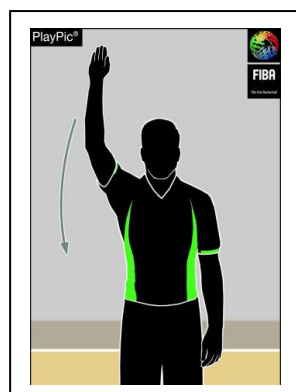
ゲームクロックを止める



ファウルでゲームクロックを止める



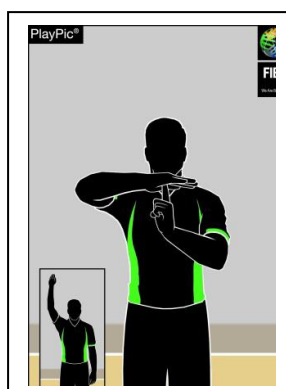
ゲームクロックを動かす



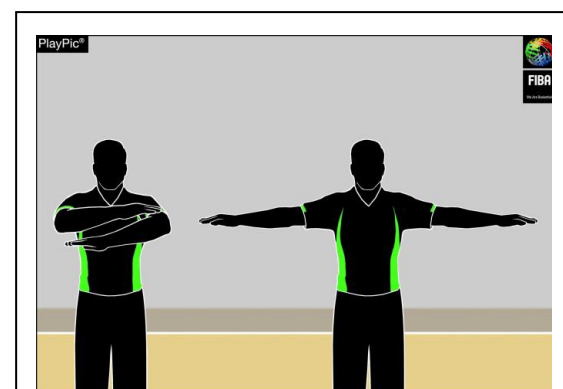
交代



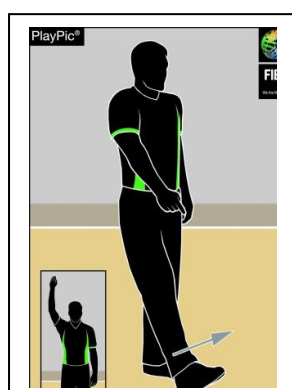
タイムアウト



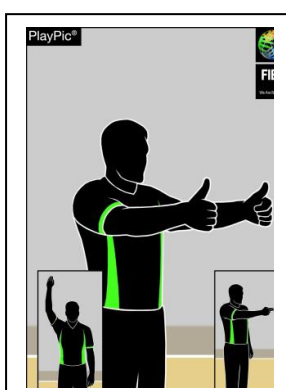
得点を認めない／プレーのキャンセル



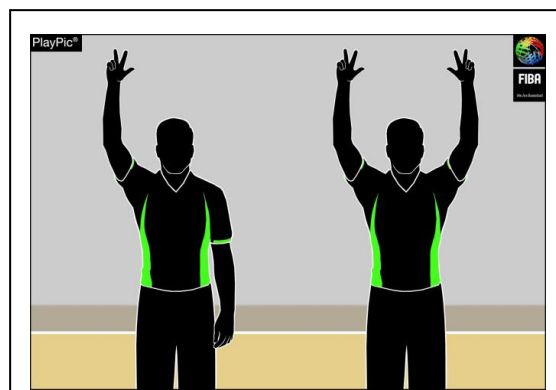
ボールを足で扱うバイオレーション



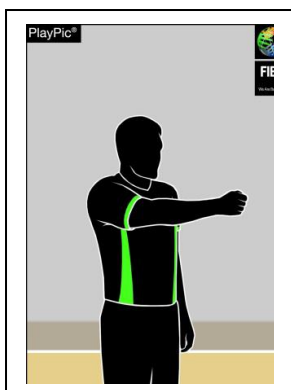
ジャンプボールシチュエーション



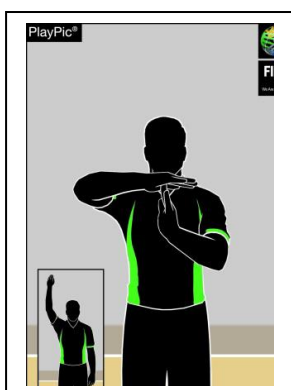
3 点ショットを撃った時／3 点を認める



オフenseファウル



テクニカルファウル



アンスポーツマンライクファウル



ダブルファウル



ディスクォリファイングファウル



(FIBA Official Basketball Rules 2018 より一部抜粋)

X. 全体の注意事項

- ・ゲーム中は、それぞれの任務に必要な事象にのみ集中してゲームを見ること。
(協力は重要だが、**任務を過度に超えた声掛けや行動は逆にクルーワークを乱す原因になる**)

スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・得点とその得点者、合計得点 ・出場者（選手の交代） ・ファウルした選手の番号と回数、チームファウル数 ・タイムアウトの回数とその時の経過時間 ・得点、ファウル数、タイムアウト数の表示 ・両チームのタイムアウト、交代請求の動向
A.スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・ファウルした選手の番号と回数、個人／チームファウル数の表示 ・スコアラーと、得点とその得点者、合計得点の確認、表示 ・コートに向かって右側ベンチのタイムアウト、交代請求の動向 ・スコアラーとタイムアウトの回数の確認、表示
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> ・試合開始前のインターバルの計測 ・審判の笛と合図に反応してゲームクロックを動かす／止める (0.1 秒にこだわって操作する) ・時限の開始／終了時の合図 ・タイムアウトの1分の計測 ・ショットクロックの確認と、S. C. O. への協力
S. C. O.	<ul style="list-style-type: none"> ・審判の笛が鳴った瞬間に止める ・ボールの状態にのみ反応してストップ／リセット、計測再開 (タイマー同様、0.1 秒にこだわって操作する) ・ボールがリングに触れたかどうかを見落とさない。リングに触れたら他のメンバーとともに「リング」と声に出して確認 ・コートに向かって左側ベンチのタイムアウト、交代請求の動向 ・ゲームクロックの確認と、タイマーへの協力

- ・任務を正確に遂行するために必要な緊張感を維持するため、ゲーム中は常に正しい姿勢で行う。
- ・ＴＯが行うシグナル（合図）は、会場内のどの位置や角度の誰から見ても瞬時に分かるように、大きくはっきりと示す。
- ・ゲーム中何か不明な点や困ったことがあれば、遠慮なく審判に相談し、指示や助言を受ける。